

知的財産戦略ビジョン に関する専門調査会

今後検討するテーマ(案)・
価値をデザインするマインドを
高めるための仕組みについて

2018年9月

内閣府知的財産戦略推進事務局

今後の進め方（案）

- ・ 第8回（9/12） 各論1：価値をデザインするマインドを高めるための仕組み
- ・ 第9回（11/16） 各論2：（下記）
- ・ 第10回（12/18） 各論3：（下記）
- ・ 第11回以降（年明け～来春）：「価値デザイン社会」の知財システムのデザイン

【今後検討するテーマ（案）】

- ・ 「データ・AI」にまつわる知財システム
- ・ 「オープンイノベーション」に関連する知財システム
- ・ 「クールジャパン」に関連するシステム
- ・ 「集中と分散」等(※)（議論する・しないの判断も含めて）・・・ほか

（※社会システム等の、集中と分散、都市と地方、
グローバルとローカル、成長的撤退、ほか。）

・ 来春

議論の内容に応じて、例えば：

- ・ 知財ビジョンの追補版（第5章の拡充版）を発行
- ・ 現知財ビジョンを一部修正
- ・ 知財推進計画2019の一部に文章を掲載　　・・・ほか

「価値デザイン社会」への挑戦 ～ 夢×技術×デザイン=未来 ～

－ 価値デザイン社会 －

経済的価値にとどまらない多様な価値が包摂され、そこで多様な個性が多面的能力をフルに発揮しながら、「日本の特徴」をもうまく活用し、様々な新しい価値を作って発信し、世界の共感を得る

① 脱・平均とチャレンジ

尖った人、チャレンジする人や組織が我が国から生まれるとともに、世界から集まる

② 分散と融合

個人が有する複数の能力・アイデアを、プラットフォームを通じて他人の能力・アイデアと適切に組み合わせ、新しい価値を生む

③ 共感・貢献経済

日本の社会、文化、方向性に共感を持つ海外の理解者、「ファン」を積極的に受け入れる

個々の主体の強化

組み合わせの仕組み

国全体のブランド化

価値をデザインするマインドを高めるための仕組みは？

「データ・AI」
にまつわる
知財システムは？

「オープンイノベー
ション」に関連する
知財システムは？

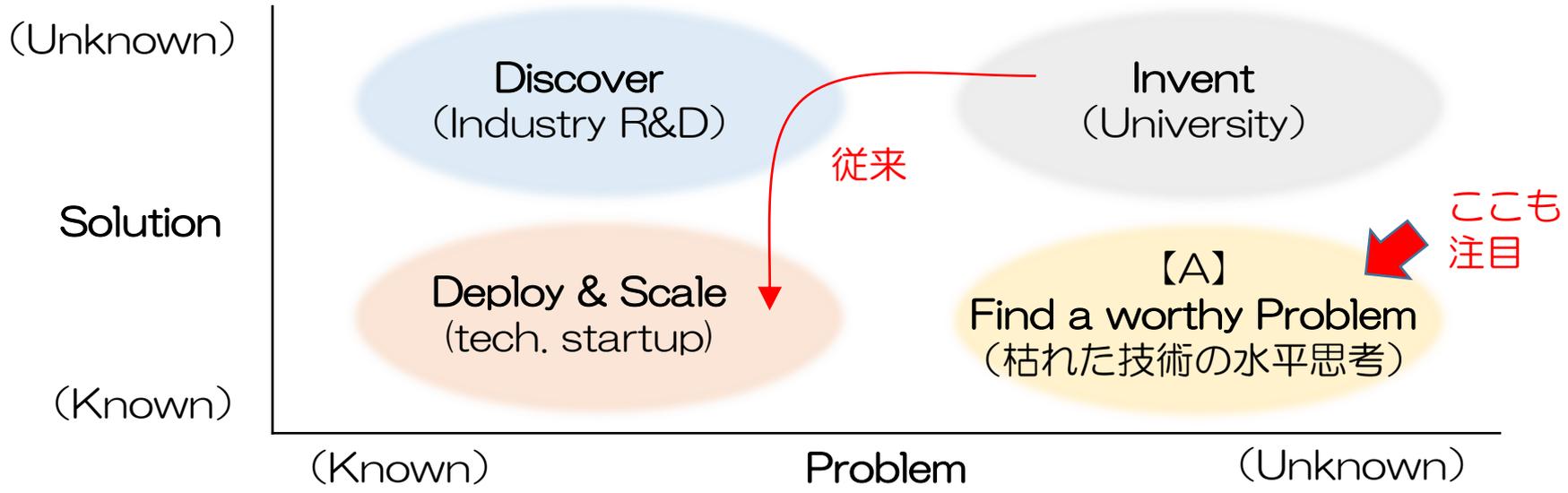
「集中と分散」等
にまつわる
知財システムは？

「クールジャパン」
に関連する
システムは？

・・・その他

「価値デザイン社会」を実現するための
知財に関するシステムをデザイン

イノベーションのパターン



(落合委員講演資料に基づき事務局作成)

- 問題も解決策もわからない場合は大学等で研究し (Invent)、問題はわかるが解決策がわからない場合は企業等で研究開発し (Discover)、問題と解決策がわかれば起業・新事業等で社会実装し、普及させる (Deploy & Scale)。このサイクルは、これまでも日本において行われてきた。
- 一方、解決策はわかるが問題がわからない場合 (【A】の部分) は、技術的に目新しいことがなくとも、デザイン思考や構想力により、ユーザへの提供価値が大きい製品やサービスを創造することができる。日本ではここに注目・注力されてこなかったのではないか。
- いずれの場合も「価値をデザインすること」は必要であるが、【A】の部分では特に重要。価値をデザインするマインドを高めるためには、どのような仕組みが必要か。

【現状の課題、検討事項・視点・観点の例】

- 「価値デザイン社会」を実現するためには、様々な主体が様々な価値をデザインしていくことが必須であるが、そのマインドを高めるために、何らかのインセンティブや保護が必要か。従来の知財制度はどのくらい機能するか。
- 技術等は特許等の知財制度もあり、一定程度のリスペクトを得られているものの、価値デザインについては、これから重要性の認識を向上させることが必要ではないか。どのようにすればリスペクトされるようになるか。
- 価値デザインでは、それが普及し、類似のものが増えるにつれ、最初に価値デザインしたオリジンがわからなくなるので、何らかの方法でオリジンを証明できるようにする工夫が必要か。
- 価値デザインには、抽象的なアイデアレベルのものから、具体的な事業提案のようなものまで含まれると考えられるが、どのように整理したらよいか。
- 複数の人が関与して価値デザインをする場合、どのようにプロセスの明確化や適切な利益配分を行えばよいか。
- その他

特許権

- リチウムイオン電池に関する発明
- 画面操作インターフェイス（ズーム・回転等）に関する発明
- ゲームプログラムの発明

実用新案権

- 電話機の構造に関する考案
- ボタンの配置や構造に関する考案

意匠権

- 美しく握りやすい曲面が施された携帯電話機のデザイン
- 携帯電話機の操作に用いる画面デザイン

特許権

- アプリプラットフォームのシステム（ビジネスモデル特許として保護）



商標権

- 電話機メーカーやキャリア各社が自社製品の信用保持のために製品や包装に表示するマーク

著作権

- キャラクター、ゲーム、音楽などの創作（表現）
- ゲームのプログラムコード

著作者人格権

- コンテンツの同一性



アプリ配信

営業秘密の保護

- ノウハウや顧客リストの盗用など不正競争行為を規制

アプリプラットフォーム

【参考】 現行の主な知的財産制度

| 法律と権利の名称 | | 保護対象 | 保護の趣旨 | 目的 | 権利取得のための審査 | 権利期間 | 権利の性格 |
|-------------|------------------|---|-----------|-------|----------------|---|--|
| 産業財産権法 | 特許法 (特許権) | 発明 | 創作の奨励 | 産業の発達 | 有り | 出願から 最長20年 | 絶対的独占権 (客観的内容を同じくするものに対して排他的に支配できる) |
| | 実用新案法 (実用新案権) | 物品の構造・形状の考案 | 創作の奨励 | 産業の発達 | 無し | 出願から 最長10年 | |
| | 意匠法 (意匠権) | 物品のデザイン | 創作の奨励 | 産業の発達 | 有り | 登録から 最長20年 | |
| | 商標法 (商標権) | 商品やサービスに使用するマーク | 業務上の信用の維持 | 産業の発達 | 有り | 登録から 最長10年 (更新可) | |
| 著作権法 | | 思想・感情の創作的な表現 | 創作の奨励 | 文化の発展 | 無し (自動的に発生) | [著作権] 原則として、創作から 創作者の死後50年 (TPP発効後70年) | 相対的独占権 (他人が独自に創作したものは自分の権利は及ばない) |
| 著作権 | | 著作者の財産的利益（経済的に「損をしない」こと）を保護する権利（利用を許諾したり禁止する権利） | | | | | |
| 著作隣接権 | | 著作物等を「伝達する者」（実演家、レコード製作者、放送事業者、有線放送事業者）に付与される権利 | | | | | |
| 著作者(実演家)人格権 | | 著作者(実演家)の人格的利益（精神的に「傷つけられない」こと）を保護する権利（氏名表示権、同一性保持権等） | | | | | |

| 法律 | 目的 | 知財法の種類 | 不正競争行為類型(一部) | 説明 |
|---------|---------------|--------|--------------|----------------------------|
| 不正競争防止法 | 事業者間の公正な競争の促進 | 行為規制型 | 著名表示冒用行為 | 周知・著名な商標等の不正使用を規制 |
| | | | 周知表示混同惹起行為 | |
| | | | 形態模倣商品の提供行為 | 他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為を規制 |
| | | | 営業秘密の侵害 | ノウハウや顧客リストの盗用など不正競争行為を規制 |

【発信と反響】

- サマリーの7ページの①～③（①脱・平均とチャレンジ、②分散と融合、③共感・貢献経済）はよくまとまっているが、世界的にも一致するのではないか。日本らしいエッジを加えたものを提案したい。
- 日本では知財（IP）と知財権（IPR）を分けて議論することが定着したが、海外ではまだ通じない。知財（IP）を広く捉える考え方を海外へ発信すべき。
- 国際的な発信には英語版が必要。コンパクト版でよいので作成すべき。
- ビジョンであるので、発信して共感を得ることが重要。

【今後の進め方】

- 「価値デザイン社会」の具体例、あるいはサマリーの7ページの①～③のレベルでの具体例を示して、可視化することが重要。その上で、既存のルールのどこが問題になるのかを議論したい。
- コンテストのようなもので、「価値デザイン社会」をテーマにしたアイデアを募集したり、「価値デザイン社会」に合う活動や取組を募集したりできないか。
- Society 5.0にうまくつなげるのがポイントになる。技術の話だけではなく、未来の式（夢×技術×デザイン＝未来）が肝になる。
- ビジョンは「構想」と「企画」で、推進計画は「企画」と「計画」といえるから、「企画」の部分がバトンゾーンになっており、これを意識して進めるのが良い。

【デザイン】

- ビジネスデザインも含めて広義のデザインについて議論したほうがよい。現在はほとんどルールがないが、このままでよいのか、何か打ち出すべきか。打ち出すとしたら、どのような仕掛け、保護やインセンティブが必要か。
- デザインについて、国は経済効果の詳細な分析をするべき。
- デザインは、多くの人々が欲しがるといったデザインから、意思をあらわすためのデザインに移っていくので、「脱・平均とチャレンジ」の実現が重要。
- デザインはAIにとって代わられるのではないか。ディープラーニングではデザインはパラメータである。
- デザインの保護は国際ハーモナイゼーションができていない。

【データ・AI】

- GDPRについて、日本はどのようなスタンスをとるべきかの議論が必要。
- 医療や個人情報などの個別の議論も大事だが、全体について、どのような仕掛けにするのかを議論したい。どのようなことを原則として、どのような場合に例外のルールが必要になるのか。
- AIが創作したものについて、どうするか議論をしたい。何らかの権利を与えるのか、どのような要件の場合に与えるのか。AIを作った人には何かを与えるのか。
- 知財ビジョンに共感を得て、データをできるだけ自由にするという考え方ベースで合意を得て、その次にルールの話になる。
- ローライゼーションや移転規制を低くする方向の施策が必要。
- AIに委ねた方が効率がよく幸せになるという価値観の未来と、AIは意思決定するための補助であるという価値観の未来と、2つがある。
- データを共有化して、死蔵させないことが、日本にとって最も得策ではないか。
- 積極的な米国と慎重な欧州との間で、日本はバランスの取れたものを打ち出すのではないかと世界が期待している。
- 必ずしも価値のために集めていないデータもある。先にデータがあって、後から価値になることもある。
- データでビジネスをすることと、データはオープンにということは、一見矛盾するが、どう対応していくのか。

【脱平均とチャレンジ】

- ・ サマリーの7ページの①～③（①脱・平均とチャレンジ、②分散と融合、③共感・貢献経済）で、①「脱平均とチャレンジ」が最も現実とのギャップが大きいのではないかと。尖った人を解き放つために何かできないか。
- ・ 尖った人が桁違いに増えれば、②や③も加速するのではないかと。
- ・ 失敗したときにどこまで落ちるのかというボトムを知りたい人がいる。ボトムがわからないので、チャレンジを躊躇したり、子供のチャレンジを親が止める。

【分散と融合】

- ・ 夢やアイデアや技術は次々と組み合わせられるのが良く、ソフトウェア世界のGitHubのようなものが必要。つまり、Gitのように夢やデザインをレポジトリに入れて、それをベースに自由に組み合わせる仕組みがあれば、その知的財産の管理はやりやすくなるし、エボリューションも起こりやすくなる。

【クールジャパン】

- ・ 中国で開催されたイベントで「哈日（ハーリー）」と呼ばれる日本ファンがたくさん集まり、日本語で歌を歌ったり、日本語で生放送したりする人がいた。
- ・ 世界で行われているポップカルチャーのイベントが多数あり、年間動員数は2000万人に上るが、日本はそのマーケットを取れていない。

【ブロックチェーン】

- ブロックチェーンは、スマートコントラクトによりインセンティブが確保できるとなると、知財管理の考え方を構造的に変える可能性がある。
- 「価値デザイン社会」において多様性を支えるスマートコントラクトはどうすべきであるかという文脈の中で、ブロックチェーンの議論をしたい。

【日本の特徴】

- 「均質性」は見直しが必要とのことだが、少し気になる。均質性があるから、全部を言わなくても通じることがあるし、おもてなしもここから出ている面がある。
- 海外対日本の2項対立ではなく、良いとこ取りができるとうい。あれもこれも試してみても、良いことをやる。表面的ではなく、ルーツを探るのが重要。

【知財】

- 知財は、「個」が主体の制度だったが、限界がきている。これからは、「個」ではなく「組織」や「集団」などの知財をどうするかを考えた方がよい。
- 「財産権」と「利用」について、改めて考える必要がある。（財産権を）設定するから利用できる、ディーリングできる、というのを忘れてはいけない。
- 法律もデザインすることが必要。何か問題があって、それについてはこうしよう、ではなくて、全体像をデザインする必要がある。